Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1720-1726
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

# Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

**Halimah Tussa'diah[1]✉,Dwi Nandita Elvira[2], Mawaddah Nasution[3], Azizah[4]**
Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia(1)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia(2)
Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia(3)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia(4)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik SDN 101760 Bulu Cina. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *quasi-experiment- one group desaign*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar yang telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan keakuratan instrumennya. Populasi penelitian sebanyak 24 peserta didik dan sampel penelitian yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas IV dengan teknik sampling jenuh. Data minat belajar dianalisis dengan uji paired t-test untuk melihat pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh signifikan media diorama terhadap minat belajar peserta didik. Pengaruh tersebut dilihat dari uji *Paired Sample Test* dengan membandingkan nilai signifikansi dengan alpha (p=0,000 <a 0,05). Media diorama memberikan pengalaman belajar yang konkret dan visual, sehingga meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung penggunaan media diorama sebagai solusi efektif untuk mempengaruhi minat belajar dalam pembelajaran. Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media media visual pada pembelajaran di kelas.
**Kata Kunci:** *Media Diorama, Minat Belajar, Peserta Didik*

## Abstract

This study aims to determine the effect of using diorama media on the learning interests of students at SDN 101760 Bulu Cina. The research method used is quantitative with a quasi-experimental group design. The research instrument used was a learning interest questionnaire that had been validated by experts to ensure its accuracy. The research population was 24 students, and the research sample used was all grade IV students with a saturated sampling technique. The study population was 24 students, and the research sample used was all grade IV students using a saturated sampling technique. Learning interest data was analyzed using a paired t-test to determine the effect of diorama media on student interest. The results showed a significant effect of diorama media on student interest in learning. The Paired Sample Test shows the influence by comparing the significance value with alpha (p = 0.000 <a 0.05). Diorama media provides a concrete and visual learning experience, thus increasing students' interest, attention, and participation in learning. This finding supports using diorama media as an effective solution to influence learning interest in learning. This study is expected to reference teachers using visual media in classroom learning.
**Keywords:** *Diorama Media, Learning Interest, Instructional Media.*


✉ Corresponding author:
Email Address: halimmaht@umsu.ac.id (Sumatera Utara, Indonesia)
Received 01 June 2025, Accepted 08 July 2025, Published 08 July 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

## Pendahuluan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Naimi et al., 2025). Keberhasilan dalam proses belajar peserta didik merupakan salah satu faktor yang penting dalam sebuah pembelajaran, karena dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Dalam pendidikan, minat belajar merupakan kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Minat belajar peserta didik akan turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena itu sangatlah penting minat belajar dimiliki oleh peserta didik (Arlina et al., 2023). Minat yang datang dari dalam diri akan memunculkan perasaan tertarik, atau suka terhadap sesuatu atau apa yang dilakukannya. Jadi jika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, maka usaha yang dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang baik juga tinggi (Dukalang, 2024). Peserta didik akan belajar jika pada dirinya muncul kebutuhan sehingga akan meminat dirinya untuk beraktivitas belajar (Akrim, 2021).

Minat merupakan hal yang utama karena minat tidak akan muncul dengan sendirinya, faktor dari sebuah keberhasilan salah satunya yaitu minat. Ada beberapa faktor yang dapat menambah minat belajar siswa dalam proses pembelajaran seperti cara pengajaran guru kepada siswa dan lingkungan belajar siswa (Rahmadhani et al., 2022). Maka dari itu seorang guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didiknya. Salah satu pembelajaran yang menarik yang dapat diciptakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Jauhari et al., 2023).

Pembelajaran merupakan suatu interaksi atau timbal balik antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ahyar et al., 2021). Pembelajaran merupakan suatu upaya guru untuk membantu siswa mengembangkan potensi intelektualnya agar berkembang secara optimal (Septiani et al., 2023). Pada Pembelajaran di sekolah dasar diharapkan guru dapat memberikan aktivitas pengajaran secara langsung kepada peserta didiknya (Nujum & Hamidah, 2023b). Seorang guru harus mampu mengembangkan proses pembelajaran agar dapat membantu peserta didiknya memahami materi dan aktif dalam belajar. Di dalam setiap pembelajaran di perlukan sebuah media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Lubis & Syahputra Siregar, 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu contoh utama dalam melakukan sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mencangkup alat, materi ajar, perangkat dan juga fasilitas sekolah yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Sitepu et al., 2021). Ada banyak media pembelajaran yang dapat di terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu ada buku, alat peraga, media pembelajaran digital berupa media multimedia interaktif, media audio visual, video dan animasi, media tiga dimensi , gambar, media sosial, online/elearning (Sari et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 101760 Bulu Cina, ditemukan masalah pada saat proses pembelajaran IPAS yaitu kurangnya minat belajar peserta didik yang di sebabkan karena penyampaian materi yang diberikan guru kurang efektif dan kurang berkembang. Kurang berkembangnya cara penyampaian materi yang diberikan guru kepada peserta didiknya akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Sebanyak 17 (70,8%) peserta didik kriteria kurang dan sebanyak 7 (29,2%) peserta didiki minat belajarnya cukup. Maka dari itu sangat di perlukan sebuah media yang menarik dan kreatif untuk dapat membantu meningkatkan minat peserta didik.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Guru bisa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didiknya (Masitah & Setiawan, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat di terapkan yaitu dengan menggunakan media diorama. Media diorama merupakan salah satu media yang tergolong dalam media tiga dimensi. Diorama sebagai kotak yang melukiskan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya (Hanifah & Setyasto, 2024). Penggunaan media diorama diterapkan pada materi Siklus air, dengan menggambarkan bagaimana tahap-tahap dalam siklus air belum banyak yang melakukan penelitian.

Penelitian tentang penggunaan media diorama yang pernah dilakukan oleh (Ismilasari & Hendratno, 2013) membuktikan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. selain itu, penelitian (Fitriani et al., 2023) juga membuktikan media diorama bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan persentase hasil belajar mulai dari pra siklus 37,20%, siklus I 67,76%, dan siklus II 93,02 %. Belum banyak penelitian yang membahas dampak penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk melihat apakah dengan menggunakan media diorama dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep yang abstrak dengan lebih konkret dan visual. Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

## Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest- Posttest Design. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik SDN 101760 Bulu Cina. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan jumlah responden sebanyak 24 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Responden penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang hanya berjumlah 1 kelas.

**Tabel 1. Distribusi Peserta Didik Kelas IV SDN 101760 Bulu Cina**

| No | Class | Gender | | Number of Students |
|---|---|---|---|---|
| | | Male | Female | |
| 1 | IV | 6 | 18 | 24 |

Untuk mengukur minat belajar peserta didik kelas IV SDN 101760 Bulu Cina menggunakan skala likert. Skala likert diciptakan oleh Rensis Likert pada tahun 1932. Skala ini digunakan dalam pengukuran skala ordinal. Skala ini bertujuan untuk membedakan intensitas sikap atau perasaan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, maka dalam jenjang skala likert menggunakan 4 tingkatan skala yang dapat dituliskan, untuk jawaban negatif atau tidak puas likert memberikan skor dari yang terkecil sampai yang terbesar yaitu: jawaban sangat setuju diberi skor 4; yang setuju diberi skor 3; yang tidak setuju diberi skor 3; dan yang tidak setuju diberi skor 1.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas angket minat belajar. Validitas ahli digunakan dalam penelitian ini. Prosedur penelitian dimulai dengan pretest, yaitu peserta didik diberikan angket minat belajar sebelum pembelajaran dimulai. Angket pretest digunakan untuk mengetahui minat peserta didik sebelum menggunakan media diorama. Setelah pretest dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama. Pembelajaran dengan media diorama diberikan pada materi siklus air. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest dengan menyebarkan angket kepada peserta didik. Data pretest dan posttest minat dianalisis untuk mengetahui normalitas dan efektivitas penggunaan media diorama.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik . Data diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pembelajaran menggunakan media diorama. Berikut adalah hasil analisis data penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

## Hasil Data Pre-test

Pretest pada kelas eksperimen merupakan tes awal yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan tanpa menggunakan media diorama. Bentuk pretest berupa angket minat belajar peserta didik kelas IV SDN 101760 Bulu Cina. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup yaitu angket yang telah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang miat belajar peserta didik materi siklus air. Angket ini memiliki 24 pernyataan. Angket ini bersifat tertutup karena sudah terdapat alternatif jawaban pada setiap pernyataan yang berisi empat jawaban (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan tidak setuju). Berikut ini adalah hasil analisis yang diperoleh dari data pretest kelas eksperimen terhadap kreativitas siswa dengan perhitungan IBM SPSS statistics 29.

**Tabel 2. Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Diorama**

| Description | (Pretest) |
|---|---|
| **Subjek** | **24** |
| **Lowest Value** | **26** |
| **The highest score** | **47** |
| **Average value** | **38,54** |
| **Standard Deviation** | **3,67** |

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV pada kelas eksperimen adalah 38,54. Hasil pretest kelas eksperimen memperoleh minat tertinggi 47 poin, minat terendah 26 poin , dan simpangan baku 3,67.

## Hasil Data Post-test

Post-test pada kelas eksperimen merupakan tes akhir berupa angket yang dilakukan setelah perlakuan menggunakan media diorama. Berikut ini adalah hasil analisis yang diperoleh dari data post-test kelas eksperimen tentang minat belajar menggunakan perhitungan statistik IBM SPSS 29.

**Tabel 3. Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Diorama**

| Description | Tes akhir (Post-test) |
|---|---|
| **Subjek** | **24** |
| **Lowest Value** | **37** |
| **The highest score** | **62** |
| **Average value** | **52,33** |
| **Standard Deviation** | **3,70** |

Tabel 3 menyajikan data untuk analisis ini. Hasil analisis data post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar peserta didik kelas IV sebagai kelas eksperimen adalah 52,33, nilai post-test terendah adalah 37, nilai tertinggi adalah 62, dan simpangan baku adalah 3,70. Hasil pre-test menunjukkan peningkatan minat peserta didik, dengan nilai rata-rata 38,54 meningkat menjadi 52,33, sehingga media efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Table 4. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen**

| | Kelas | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Statistic | Df | Sig |
| Minat | Pretest Eksperimen | .960 | 24 | .441 |

Tabel 4 menyajikan hasil uji normalitas data di atas yang dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics 29. Terlihat bahwa nilai pretest data kelas eksperimen adalah (0,441 > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

**Hasil Uji Hipotesis**

Hipotesis adalah sebuah kesimpulan sementara yang diperoleh dari observasi dan data yang ada, yang kemudian digunakan sebagai landasan untuk menguji fenomena atau konsep tertentu. Jadi setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenaran yang dapat diterima atau tidak. Hipotesis pada penelitian ini menggunakan paired t-test.

**Tabel 5. Paired Sample T-Test**

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Paired Differences | | | | | | | Significance |
| | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | T | df | One-Sided p |
| Pair 1 | Pretest experimental class - Posttest experimental class | -7,200 | 1,361 | ,304 | -7,837 | -6,563 | 7 | 19 | ,000 |

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji paired sample t-test di atas menunjukkan nilai signifikansi uji paired sample t-test sebesar 0,000. karena nilai signifikansi Uji-T (0,000 < 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 101760 Bulu Cina.

**Pembahasan**

Nilai rata-rata angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media diorama adalah 38,54. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media diorama, nilai rata-rata meningkat menjadi 52,33, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, analisis uji sampel berpasangan mengungkapkan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05. Nilai ini mendukung hipotesis bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar di 101760 Bulu Cina. Peningkatan minat belajar dikarenakan penggunaan media. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Penerapan media pembelajaran di dalam kelas di harapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu mereka untuk meningkatkan minat belajar mereka (Bali & Zahroh, 2023). Media pembelajaran yang tepat digunakan bagi anak usia sekolah dasar ialah media yang berupa benda konkret dan sebenarnya (nyata), hal ini dikarenakan anak dalam usia sekolah dasar lebih menggemari hal yang sesungguhnya atau bisa dikatakan bersifat nyata, dapat dipandang dan dijamah secara langsung, serta mempunyai warna-warna yang ceria. Salah satu media pembelajaran yang mampu meringankan peserta didik dalam memahami hal yang bersifat abstrak menjadi konkret yaitu media diorama (Nujum & Hamidah, 2023a).

Media Diorama merupakan sebuah media pembelajaran 3 dimensi yang tujuannya untuk menggambarkan suatu pemandangan yang sebenarnya, media diorama juga terdiri dari beberapa objek-objek yang dapat di sesuaikan dengan penyajian. Penggunaan media diorama dianggap memiliki dampak positif pada minat belajar siswa dan berperan dalam memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media tiga dimensi ini memiliki kemampuan untuk menggambarkan objek sebagaimana adanya dalam dunia nyata (Nopi Pahlelawati, Azza Nuzullah Putri, 2020). Media diorama mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah dalam memahami materi, menjadikan peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih fokus dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru (Ilham et al., 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Alfhandy et al., 2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Terdapat perbedaan minat belajar sebelum digunakannya

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7138

media diorama dan setelah digunakan media diorama. Selain itu, alat peraga diorama yang digunakan peneliti efektif menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dikuasai siswa dengan baik. Dengan menggunakan alat peraga ini, peserta didik lebih mudah memahami materi dengan mengamati, menganalisis, mengerjakan, dan mendemonstrasikan. Alat peraga diorama yang digunakan menyebabkan nilai minat belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya.

## Simpulan

Dari hasil penelitian di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan media diorama yang di terapkan di kelas IV SDN 101760 Bulu Cina menunjukkan hasil yang signifikan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebelum menggunakan media diorama, peserta didik menunjukkan minat belajar yang rendah, dapat di tandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi aktif dan motivasi belajar mereka terhadap materi pembelajaran. Setelah menerapkan media diorama, terdapat perubahan positif yang terlihat dari meningkatnya minat dan fokus peserta didik. Keterlibatan aktif dan rasa senang saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media diorama memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar para peserta didik kelas IV SDN 101760 Bulu Cina. Media diorama ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian penggunaan media diorama dapat menjadi solusi untuk pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media diorama juga memiliki tantangan termasuk waktu yang dibutuhkan cukup lama dalam pembuatannya dan biaya serta ruang yang cukup besar untuk menyimpan media diorama. Selain itu, kreativitas guru dalam membuat media juga dibutuhkan. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan implementasi penggunaan media dalam pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media diorama yang lebih inovatif sehingga dapat mempengaruhi minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

## Daftar Pustaka

Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthy, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.

Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Pertama). Pustaka Ilmu. http://publikasiilmiah.umsu.ac.id/index.php/publikasiilmiah/article/view/1024

Alfhandy, P., Ismaun, I., Hikmah, N., & Arham, Z. (2024). The Effectiveness of The Use of Diorama Teaching Aids on Students Interest and Learning. *Journal of Biological Science and Education*, *6*(1), 1–10. https://doi.org/10.31327/jbse.v6i1.2206

Arlina, A., Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 33–38. https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.230

Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 2943–2952. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700

Dukalang, M. (2024). Minat belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, *1*(1), 41–50. https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Fitriani, R. A., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, *10*(2), 94–99. https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1

Hanifah, C. S., & Setyasto, N. (2024). 3D Diorama Learning Media on the History of the Independence of Indonesia to Improve Learning Outcomes in Social Studies Learning. *Mimbar PGSD Undiksha*, *12*(1), 47–56. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.72828

Ilham, M., Wafa, A., Rizkyana, R. F., & Artikel, I. (2019). *Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SDN 2 Surodakan The Use of Digital Media on Student Cognitive Learning Outcomes in SDN 2 Surodakan*. *4*(7), 115–120.

Ismilasari, Y., & Hendratno. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *01*(02), 1–10. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171/1861

Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, *9*(1), 59–74. https://doi.org/10.18592/ptk.v9i1.9290

Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *4*(1), 396. https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143

Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decaupage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Jurnal Prodikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2).

Naimi, N., Daulay, N. K., & Sitepu, M. S. (2025). The Implementation of Cooperative Learning Type Team Game Tournament (TGT) on Student Activity. *Journal of Psychology and Instruction*, *9*(1). https://doi.org/10.23887/jpai.v9i1.90909

Nopi Pahlelawati, Azza Nuzullah Putri, N. E. K. H. (2020). Media Tiga Dimensi Model Kayu Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, *7*(1), 8–17. https://doi.org/10.23887/jjpb.v7i1

Nujum, T., & Hamidah, A. (2023a). Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi. *IJMS : Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, *1*(2), 89–97. https://doi.org/10.61214/ijms.v1i2.170

Nujum, T., & Hamidah, A. (2023b). Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI. *Indonesian Journal of Mathematics, Science Dan Education Mathematics, Science*, *1*(2), 89–97.

Rahmadhani, P., Widya, D., & Setiawati, M. (2022). Dampak transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar terhadap minat belajar siswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(4), 41–49. https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss4.321

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, *18*, 205–218. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266

Septiani, S., Novianti, W., Astuty, H. S., Handayani, I., Prasetya, C., Saptadi, N. T. S., Ikram, F. Z., Malahati, F., Hayati, R., & Hadikusumo, R. A. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.

Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(3), 735–743. https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1691